



최신 인기타이틀



메달 오브 아너 에어본

공수부대! 낙하 준비 완료!



FIFA 08

Can you FIFA 08?



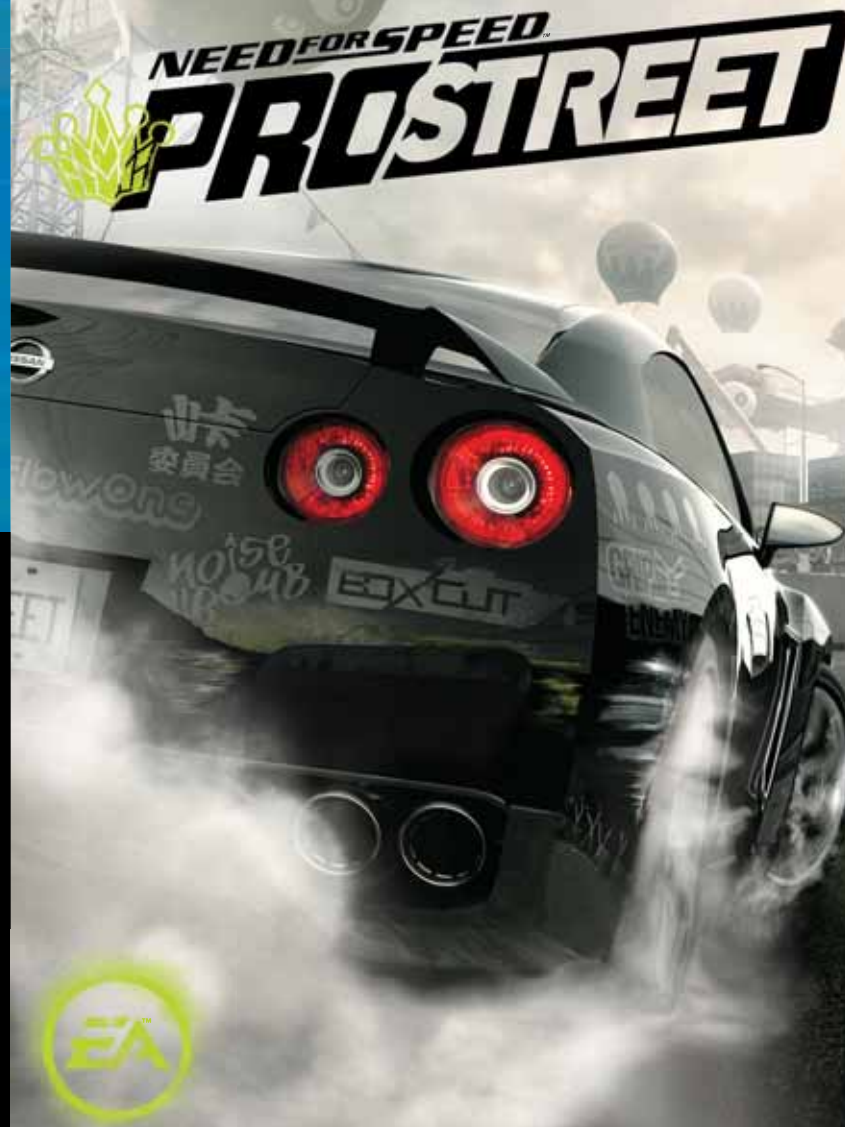
NBA 라이브 08

No more Basketball game
NBA!



XBOX 360

XBOX
LIVE



EA 홈페이지에서 더 많은 게임 정보를 찾아 보세요!

www.EA.co.kr

- EA 게임의 스크린샷, 동영상, 패치, 데모, 월페이퍼 등 자료를 다운로드 하세요.
- EA 게임에 대한 설문 조사와 이벤트에 참여해 보세요.
- 커뮤니티를 통해 같은 게임을 좋아하는 친구들과 만나세요.
- 게임 대회, 미니 게임 콘테스트 등 다양한 행사에도 참여하세요.

목차

조작 방법	2
게임 플레이 하기	5
게임 모드	7
XBOX LIVE.....	9
공유.....	10
EA KOREA 고객센터 안내	11
EA KOREA 고객센터.....	12

NEEDFORSPEED.COM

니드포스피드 프로스트리트를 비롯한 EA의 다양한 게임 타이틀에 대한
보다 자세한 정보는 WWW.EA.COM에서 확인하실 수 있습니다.

조작 방법

니드포스피드 프로스트리트에서는 두 가지 컨트롤 설정이 지원됩니다. 기본 설정은 아래와 같습니다.

일반 게임 플레이



변속기 옵션

니드포스피드 프로스트리트에서는 세 가지 변속기 옵션(자동, 수동 또는 수동 클러치) 중 하나를 지정할 수 있습니다.

- 변속 설정을 변경하려면 메인 메뉴에서 옵션을 선택한 다음 게임 플레이 옵션과 모드 옵션을 차례대로 선택하십시오. 네 가지 레이스 모드(그립, 드리프트, 드래그 및 스피드)를 플레이하는 경우 변속 설정을 지정할 수 있습니다. (참고: 드래그 레이스 모드에서는 자동 변속을 선택할 수 없습니다.)
- 수동 변속으로 주행할 경우 클러치 컨트롤이 비활성화됩니다.
- 수동 클러치 변속으로 주행할 경우 모든 컨트롤이 활성화됩니다.

프로필

니드포스피드 프로스트리트에서 레이스를 시작하려면 먼저 프로필을 작성해야 합니다. 프로필에는 플레이어가 선택한 설정과 점수 게시판 정보가 저장됩니다.

프로필 만들기

대화상자가 나타나면 예를 선택하여 프로필을 만드십시오. 화면 상의 키보드를 사용하여 프로필 이름을 지정하고 완료를 선택하면 프로필이 생성됩니다.

지원

새 프로필을 만들 때 지원 레벨을 설정하라는 메시지가 나타납니다. 지원 레벨은 초보 레이서가 단순한 컨트롤을 통해 게임에 손쉽게 익숙해지는 데 도움이 됩니다.

캐주얼

초보 레이서에게 가장 적합한 설정입니다. 캐주얼 설정을 선택하면 컴퓨터가 플레이어 대신 브레이크를 관리하고 차량이 최적의 진로를 유지하도록 지원 합니다.

레이서

중급 레이서에게 가장 적합한 설정입니다. 레이서 설정을 선택하면 어려운 코너에서 제동 타이밍을 잡는 데 도움이 됩니다.

킹

베테랑 레이서에게 가장 적합한 설정입니다. 킹 설정을 선택하면 실제 차량의 성능을 실감나게 느낄 수 있습니다.

참고: 언제든지 옵션 메뉴에서 지원 레벨을 변경할 수 있습니다.

팁: 자신의 운전 기술이 향상되면 보다 정교한 조정, 보다 빠른 레이스 및 보다 높은 점수를 위해 한 단계 높은 지원 레벨을 선택해보십시오.

메인 메뉴

메인 메뉴에서는 본인의 커리어, 레이스 데이 및 Xbox LIVE 기능으로 이동하거나 옵션을 원하는 대로 지정할 수 있습니다.

커리어

스트리트 킹이 되기 위한 여정을 시작하거나 시작했던 여정을 계속하십시오.

레이스 데이

자신만의 맞춤 레이스 데이(싱글 플레이어, 분할 화면 또는 멀티플레이어)를 만들거나 프리스타일 레이스 데이를 플레이하십시오.

퀵 매치

Xbox LIVE를 통해 상대와 실시간으로 레이스 데이 경쟁에 참여할 수 있는 가장 빠른 방법입니다.

점수 게시판

온라인 점수 게시판에서 친구 및 다른 플레이어의 최고 기록을 확인할 수 있습니다.

공유

Xbox LIVE를 통해 친구들과 맞춤 레이스 데이 및 청사진을 공유할 수 있습니다.

옵션

다양한 옵션을 원하는 대로 지정할 수 있습니다(4페이지 참조).

코드 입력

비밀 코드나 판촉용 코드를 입력하여 숨겨진 보너스의 잠금을 해제하십시오.

프로필

본인의 게임 진행 정보가 저장됩니다.



지금까지 게임만 즐기셨다면 이제 음악도 함께 즐기십시오.
www.ea.com/etrax/에서 EA 사운드트랙 및
전화벨을 다운로드하실 수 있습니다.

옵션

보다 즐거운 니드포스피드 프로스트리트 플레이를 위해 다양한 옵션을 조정하십시오.

오디오

게임의 메인 볼륨이나 음향 효과, 차량, 대사, 메뉴 및 사운드트랙의 볼륨을 조정하거나, 메뉴 음악을 선택하거나 또는 EA TRAXTM JUKEBOX를 선택하여 게임을 즐기면서 원하는 음악도 함께 감상하십시오.

비디오

게임의 밝기를 조정할 수 있습니다.

자동저장

자동저장 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.

게임 플레이

마일(MPH)과 미터(KPH) 중 게임에 사용될 단위를 선택하거나 모드 옵션을 선택하여 지원 레벨(캐주얼, 레이서 또는 킹)이나 각 레이스 모드(그림, 드리프트, 드래그 및 스피드)의 옵션을 지정할 수 있습니다. 그림, 드리프트, 드래그 또는 스피드를 선택하고 원하는 변속 방식(자동, 수동 또는 수동 클러치) 및 차량 카메라 위치(후드, 범퍼 등)를 지정하거나 ABS 시스템, 정지 마찰 제어 및 전자 시스템 안정성 제어 옵션(킹 지원 모드에서만 지정 가능)을 켜거나 끌 수 있습니다.

참고: ABS 시스템은 그림 모드에서만 지원되며 드래그 모드에서는 정지 마찰 제어, 전자 시스템 안정성 제어 및 자동 변속이 지원되지 않습니다. 또한 캐주얼 지원을 선택한 상태에서는 ABS 시스템 및 정지 마찰 제어 옵션을 끌 수 없습니다.

XBOX LIVE 옵션

EA NATION 계정에 접속하거나 이용 약관을 읽으려면 EA NATION 옵션을 선택하십시오. Xbox LIVE의 자동 로그인 기능을 실행 또는 해제하거나 차량의 이름을 해제하려면 기타 옵션을 선택하십시오.

컨트롤

두 가지 컨트롤러 설정(자세한 내용은 2페이지의 조작 방법 참조) 중 하나를 선택하십시오.

인터페이스

점수 게시판, 최고 라인 표시기, 회전 표시기 및 미니맵과 같은 화면 상의 표시를 켜거나 끌 수 있습니다.

제작진

니드포스피드 프로스트리트 제작진을 확인할 수 있습니다.

게임 플레이 하기

게임 화면



이벤트 설정

퀵 매치나 레이스 데이 모드(자세한 내용은 7페이지 참조)에서 레이스를 생성하면 선호하는 레이스 모드 및 레이스 종류 등 다양한 옵션을 원하는 대로 지정할 수 있습니다.

레이스 모드

레이스 스타일을 선택하여 자신의 슬라이딩, 가속 능력 또는 기어 변속 기술을 시험해보십시오. 네 가지 레이스 모드를 마스터한 후 니드포스피드 프로스트리트 레이스 세계의 최고 레이서들을 차례로 꺾고 스트리트 킹의 왕좌에 도전해보십시오.

그림

최고의 핸들링과 가장 빠른 차량을 가리는 랩 순회 레이스입니다.

드리프트

굴곡진 샷길을 미끄러지듯 주행하여 최대한 드리프트 포인트를 획득하십시오. 비상 브레이크를 눌러서 슬라이딩을 시작한 후 차량의 균형을 유지하면서 가속을 실시하십시오. 하지만 갑자기 장애물이 나타날 경우 정지하기가 쉽지 않다는 사실을 명심하십시오.

드래그

클래식 방식의 드래그 레이스에서는 차량의 가속 한계와 플레이어의 기어 변속 능력을 시험해볼 수 있는 기회입니다. 너무 성급하게 변속하면 차량의 동력이 낭비되고 너무 늦게 변속해서 과도하게 엔진 회전 속도를 높이면 소중한 엔진이 파손될 수 있습니다. 회전계를 주의 깊게 지켜보고 계기 바늘이 녹색이 됐을 때 변속을 시작하십시오.

스피드

차량의 최고 속도를 달성해서 유지해보십시오.

하지만 속도를 높일수록 위험도 높아진다는 것을 잊지 마십시오. 단 한 번의 실수가 재앙으로 이어질 수도 있습니다..

레이스 종류

여기서 레이스의 규칙을 지정할 수 있습니다.

연습 트랙에서 테스트 주행을 실시하여 차량의 설정을 조정하고 무료로 파손된 차량을 수리할 수 있지만 결과가 공식 인정되지는 않습니다. 혼자서 레이스를 즐기거나 새도우 차량을 상대로 레이스를 펼쳐서 비교 잣대로 삼을 수 있습니다.

팁: 연습 모드에서 해당 트랙이나 레이스에 가장 적합하게 차량을 개조하려면 일시 중지 메뉴에서 차량 개조를 선택하십시오.

그립 클래스	동급의 성능을 갖춘 다른 차량을 상대로 레이스를 펼칩니다. 참고: 그립 클래스 레이스에서는 두 그룹으로 나뉩니다. 느린 등급의 차량 절반이 A 그룹에 속하고 나머지 차량이 B 그룹으로 편성됩니다. A 그룹이 먼저 출발하며 동급 차량들을 대상으로 한 점수로 최종 결과가 결정됩니다. 다양한 성능을 갖춘 차량을 상대로 레이스를 펼치게 됩니다.
그립 타임 어택	타임 어택 그립 레이스에서는 가장 빠른 랩 타임을 기록한 플레이어가 우승자로 결정됩니다. 즉, 결승선을 통과한 순서에 관계 없이 각 플레이어의 랩 최고 기록만이 경기에 반영됩니다
구간 대결	트랙이 4개의 구간으로 나뉘져 있습니다. 각 구간을 가급적 빨리 통과해야 점수를 얻을 수 있습니다. 특정 구간에서 최고 점수를 기록하면 해당 구간을 '소유'하는 데 필요한 보너스 포인트를 받을 수 있습니다.
드리프트	트랙과 외로운 싸움을 벌여야 합니다. 최고 점수를 획득하려면 빠르고 높은 각도의 드리프트를 시도하십시오. 가장 높은 드리프트 점수를 획득한 레이서가 우승합니다.
1/4 마일 드래그	0.25마일 길이의 트랙에서 드래그 레이스를 벌입니다. 3라운드에서 최고 기록을 세운 레이서가 우승합니다.
1/2 마일 드래그	1/4 마일 드래그보다 트랙 길이가 2배인 만큼 긴장감도 2배입니다. 3라운드에서 최고 기록을 세운 레이서가 우승합니다.
월리 경쟁	최고의 성능을 갖춘 차량들이 3라운드에서 최고 월리 거리를 기록하기 위해 경쟁을 벌이는 드래그 레이스입니다. 얼마나 오랫동안 멋진 모습을 선보일 수 있는지 도전해보십시오.
톱 스피드 런	각 체크포인트의 기록 속도를 합산하는 방식으로 합산 속도가 가장 높은 레이서가 우승합니다.
스피드 챌린지	A 지점에서 B 지점까지의 직선 스피드 레이스로서 결승선에 먼저 도착하는 레이서가 우승합니다.

데미지

레이스를 마치면 결과를 책임져야 합니다. 특히 장애물이나 다른 차량을 상대로 격렬한 레이스를 펼친 경우 그만한 대가를 치러야 합니다. 차량이 파손된 경우 반드시 유상으로 수리를 해야 하므로 차량을 본 인이라고 생각하고 다루십시오..

- 차량을 수리할 때 현금 대신 사용할 수 있는 수리 마커 및 종합 수리 마커는 레이스 데이에서 획득하거나 우승 상금으로 구입 가능합니다. 또한 선택한 레이스 데이에서 레이스를 펼치다 보면 커리어 모드에서 보너스 수리 마커를 획득할 수 있습니다.

팁: 가장 값비싼 차량의 수리 비용을 절감하는 가장 효과적인 방법은 수리 마커를 사용하는 것입니다. 또는 마커 관리 화면에서 필요할 때마다 수리 마커를 별도로 구입할 수 있습니다.

저장 및 불러오기

자동저장 기능이 활성화된 경우(4페이지의 옵션 참조) 커리어 모드 레이스가 끝날 때마다 게임 진행 정보가 자동으로 당신의 프로필에 저장됩니다.

- 게임 진행 정보를 수동으로 저장하려면 메인 메뉴에서 프로필을 선택한 후 저장을 누르십시오. 그리고 나서 프로필에 변경 사항을 저장할 것인지 묻는 대화상자가 나타나면 예를 선택하십시오.

게임 모드

커리어

쓸만한 차량, 약간의 현금, 그리고 상당한 명성을 확보했을 때, 다시 말해서, 거리 레이싱 세계를 속속들이 알고 있다고 생각되는 시점이 올 것입니다. 하지만 다시 생각해보십시오.

파티는 대중적인 것입니다. 즉, 많은 팬들이 걸리는 거리 레이싱 방식의 레이스를 실제 단체가 주최 한다는 의미입니다. 전세계의 단체들이 주최하는 네 가지 유형의 레이스(그립, 드래그, 드리프트 및 스피드)를 모두 마스터하고 순위가 상승하면 각 단체의 킹과 일대일 대결을 펼친 후 세계 최고의 레이서인 스트리트 킹이 될 수 있는 기회가 주어집니다.

- 게임을 처음 시작한 경우 커리어가 자동으로 생성됩니다.
- 이전에 저장된 커리어를 계속하려면 메인 메뉴에서 계속을 선택하십시오.

커리어 지도

- 커리어 지도는 스트리트 킹이 되는 과정을 알 수 있는 도로 안내도입니다. 커리어 지도에서는 다수의 프로스트리트 단체가 후원하는 레이스 데이를 찾을 수 있습니다. 각 레이스 데이에 참여 해서 우승 및 정복하면 소다운의 잠금이 해제됩니다.

레이스 단체

각 레이스 단체들이 주최하는 일련의 레이스를 모두 플레이하여 각 단체의 최고 레이서와 일대일 대결을 펼치십시오.

- 네 가지 레이스 방식(그립, 드래그, 드리프트 및 스피드) 중 하나를 전담하는 4개의 엘리트 단체가 존재합니다. 엘리트 단체의 잠금을 해제하려면 해당 단체의 레이스 방식에서 10개의 트랙 기록을 갱신해야 합니다.
- 자신이 갱신한 기록의 수를 확인하려면 커리어 지도에서 해당 단체 아이콘을 선택하십시오.

레이스 데이

- 지도에는 레이스 데이라는 다양한 이벤트가 표시됩니다. 각 단체가 후원하는 레이스 데이를 통해 레이스 우승 기회를 잡고 모든 레이스 방식에서 승리하면 그 과정에서 약간의 현금을 확보할 수 있습니다.
- 레이스 데이의 점수는 포인트를 토대로 산정됩니다. 레이스 이벤트에서 좋은 성과를 거두면 포인트를 획득하게 됩니다. 지정된 포인트(화면 오른쪽 상단 모서리의 표시줄에 나타남)를 획득하면 레이스 데이에서 우승 또는 정복하게 됩니다. 단체의 상위 순위에 오르려면 지정된 수의 레이스 데이에서 승리하고 몇 개의 레이스 데이에서 추가로 우승해야 합니다.
- 3위 이내로 레이스를 마치면 상금을 받을 수 있습니다. 획득한 상금은 차량을 수리하거나, 새 부품으로 차량을 업그레이드하거나 또는 새 차량을 구입할 수 있습니다.
- 현금 외에도 레이스 데이에서 우승 또는 정복하면 수리 마커, 무료 차량 및 희귀한 고성능 부품을 부상으로 받을 수 있습니다.
- 각 단체마다 고유의 챌린지 시리즈 레이스 데이를 주최합니다. 이 레이스 데이에 참가하면 차량을 무상으로 수리할 수 있을 뿐 아니라 무료 차량 및 보상을 받을 수 있습니다.

소다운

- 소다운의 잠금을 해제하려면 정해진 수의 레이스 데이에서 우승 및 정복해야 합니다. 소다운 이벤트를 석권하면 다음 레이스 단체의 잠금이 해제되어 그 단체만의 새로운 레이스 데이 및 챌린지 이벤트에 참가할 수 있습니다.

사용자 정의

우승 상금을 사용하여 표준 부품으로 차량을 업그레이드하거나 상상력을 발휘하여 오토스컬프트로 꿈에 그리던 차량을 제작할 수 있습니다. 부품을 결정하고 청사진 업데이트를 선택하여 원하는 부품을 구매한 후 차량에 설치하십시오.

팁: 일부 희귀 부품은 레이스 데이에서 기록을 갱신해야만 획득할 수 있습니다.

레이스 데이

자신만의 맞춤 레이스 데이를 만들거나 프리스타일 레이스 데이를 플레이하려면 메인 메뉴에서 레이스 데이를 선택하십시오.

레이스 데이 지도

- 레이스 데이 지도에는 다양한 프리스타일 레이스 데이와 플레이어가 제작 또는 공유하는 맞춤 레이스 데이가 표시됩니다. 맞춤 레이스 데이는 싱글 플레이어, 분할 화면 또는 멀티플레이어 레이스 데일로 제작할 수 있습니다.

맞춤 레이스 데이

- 레이스 이벤트 및 설정을 선택하여 자신만의 레이스 데이를 맞춤식으로 제작, 설계 및 설정하십시오. 싱글 플레이어 레이스 데이나 멀티플레이어 레이스 데이를 제작해서 다른 플레이어와 Xbox LIVE에서 경쟁을 벌일 수 있습니다. 또는 분할 화면 레이스 데이를 제작하여 친구에게 도전할 수도 있습니다.

맞춤 레이스 데이 제작 및 플레이

맞춤 레이스 데이 제작 방법

1. 레이스 데이 지도의 내 레이스 데이에서 비어 있는 슬롯을 선택한 후 싱글 플레이어, 분할 화면 또는 멀티플레이어 레이스 데이를 선택합니다. 그러면 레이스 데이 화면이 나타납니다.
2. 레이스 데이 장소, 난이도(AI 난이도와 차량의 최대 열 결정), 이용 가능한 수리 마커 개수를 선택하고 챌린지 레이스 데이(아래 참조) 모드인 경우 레이스 이벤트 정의를 선택합니다.
3. 최대 8개의 이벤트를 선택하여 레이스 데이에 추가하고 각 이벤트의 설정을 원하는 대로 지정할 수 있습니다. 이벤트 정의를 완료한 후 레이스 데이 저장을 선택합니다. 그러면 새로 만든 맞춤 레이스 데이를 플레이할 수 있는 레이스 데이 지도로 되돌아가게 됩니다.

맞춤 레이스 데이 플레이 방법

1. 본인이 제작 또는 공유한 레이스 데이를 내 레이스 데이에서 선택한 후 플레이를 선택합니다.
2. 레이스 데이 설정 화면이 나타나면 원하는 설정을 선택합니다.
3. 커리어 모드에서 구매했던 차량이나 현재 보유 중인 보너스 차량 중 하나를 선택하면 레이스 데이가 시작됩니다.

챌린지 레이스 데이

각 이벤트에서 사용할 차량을 선택할 수 있는 최고의 챌린지 레이스 데이를 제작하십시오.

- 레이스 데이 제작 화면에는 챌린지 레이스 데이를 제작할 수 있는 옵션이 있습니다. 일반 레이스 데이 제작 과정과 마찬가지로 예를 선택하고 제작을 진행하십시오. 이벤트 정의를 완료하면 차량 선택 화면이 나타납니다. 그러면 레이스 데이의 각 레이스 방식에 사용할 차량을 선택하십시오. 당신이나 다른 플레이어가 이 레이스 데이를 플레이하는 경우 레이스 데이를 제작할 때 당신이 지정했던 차량만 사용할 수 있습니다.

XBOX LIVE를 통해 레이스 데이 공유

맞춤 레이스 데이 제작을 완료하고 나면 Xbox LIVE를 통해 다른 플레이어와 공유하거나 다른 플레이어를 초대해서 당신이 제작한 레이스 데이를 함께 즐길 수 있습니다. 자세한 내용은 10페이지의 공유를 참조하십시오.

- 레이스 데이를 다른 플레이어와 공유하면 해당 레이스 데이에 대한 비공개 점수 게시판이 생성되어 점수 게시판의 1위 자리를 놓고 서로 경쟁을 펼칠 수 있습니다. 공유를 통해 당신의 레이스 데이를 다운로드한 플레이어만 점수 게시판에 표시되고 점수 게시판에 자신의 통계를 게시할 수 있습니다. 단, 랭킹 게임으로 레이스 데이를 플레이한 경우에 한하여 통계가 점수 게시판에 게시됩니다.

참고: 커뮤니티 레이스 데이에 대한 자세한 내용은 www.needforspeed.com에서 확인하실 수 있습니다.

프리스타일 레이스 데이

프리스타일 레이스 데이는 싱글 플레이어, 멀티플레이어 및 분할 화면 모드로 플레이할 수 있는 랭킹 게임입니다. 각 레이스 데이는 특정 단계가 후원하며 정해진 난이도에 따라 AI 난이도 및 차량의 최대 열이 결정됩니다.

프리스타일 레이스 데이 플레이 방법

1. 레이스 데이 지도에서 플레이하려는 프리스타일 레이스 데이를 선택한 후, 싱글 플레이어, 멀티플레이어 및 분할 화면 모드 중 하나를 선택합니다. 멀티플레이어 모드에 대한 자세한 내용은 아래의 Xbox LIVE를 참조하십시오.
2. 커리어 모드에서 구매했던 적절한 계열의 차량이나 현재 보유 중인 보너스 차량 중 하나를 선택하면 레이스 데이가 시작됩니다.

참고: 다른 레이스 데이와는 달리, 분할 화면 모드로 플레이하는 경우 일단 두 플레이어가 각 이벤트에서 레이스를 펼치고 최종 이벤트가 종료된 후 가장 높은 포인트를 획득한 플레이어가 승리합니다.

XBOX LIVE®

Xbox LIVE를 사용하면 언제 어디서라도 모든 상대와 게임을 즐길 수 있습니다. 프로필(게이머 카드)을 작성하고 친구와 채팅을 즐기고 Xbox LIVE 시연장에서 콘텐츠를 다운로드 하십시오. 또는 음성 및 동영상 메시지를 주고 받거나 온라인을 통해 다른 상대와 게임을 즐길 수도 있습니다.

온라인 서비스를 이용하려면 먼저 게임 등록을 해야 합니다 사용 계약 조건 및 기능 업데이트에 대한 사항은 www.ea.com에서 확인하실 수 있으며, 온라인으로 등록하려는 사용자는 만 14세 이상이어야 합니다.

EA는 www.ea.com에 공지일로부터 30일 뒤 온라인 서비스를 중단할 수 있습니다.

접속

Xbox LIVE를 이용하려면 Xbox 콘솔을 고속 인터넷에 연결해야 하고 Xbox LIVE 서비스를 신청해야 합니다 Xbox LIVE 연결 방법과 현재 거주 지역에서 Xbox LIVE를 이용할 수 있는지 확인하려면 www.xbox.com/LIVE를 방문하십시오.

보호자 설정

이 간편하고 유연한 도구에서는 부모 및 보호자가 콘텐츠 등급을 토대로 자녀가 게임을 즐기도록 허용할지 여부를 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.xbox.com/familysettings에서 확인하실 수 있습니다.

퀵 매치

- 메인 메뉴에서 퀵 매치를 선택한 후 랭킹 매치(게임 결과가 온라인 점수 게시판에 게시됨)나 비랭킹 매치를 선택하십시오. 퀵 매치를 통해 맞춤 레이스 데이나 프리스타일 레이스 데이에 참가할 수 있습니다.

멀티플레이어 레이스 데이

멀티플레이어 레이스 데이를 통해 전세계의 도전자들을 상대로 일대일 대결을 펼치십시오.

사용자 정의 매치

니드포스피드 프로스트리트의 사용자 정의 매치는 레이스 데이 기능을 통해 제공됩니다. 메인 메뉴에서 레이스 데이를 선택한 후, 본인이 직접 멀티플레이어 레이스 데이를 만들거나 프리스타일 레이스 데이에 참가할 수 있습니다. 프리스타일 레이스 데이를 선택한 경우, 온라인 교통 표시기를 사용하여 함께 경주를 펼칠 다른 Xbox LIVE 플레이어를 찾을 수 있습니다.

멀티플레이어 맞춤 레이스 데이

멀티플레이어 맞춤 레이스 데이 시작 방법은 6페이지의 맞춤 레이스 데이를 참조하십시오.

멀티플레이어 프리스타일 레이스 데이

프리스타일 레이스 데이 참가 방법



1. 메인 메뉴에서 레이스 데이를 선택합니다.
2. 레이스 데이 지도에서 프리스타일 레이스 데이를 선택한 후 멀티플레이어를 선택하면, 게임이 해당 레이스 기준에 맞는 온라인 매치를 검색합니다.

참고: 레이스 데이 지도에는 각 프리스타일 레이스 데이의 온라인 멀티플레이어 활동 정도가 표시 되므로 플레이어들이 가장 많이 참여하는 레이스 데이를 선택할 수 있습니다.

공유

온라인으로 친구들과 맞춤 레이스 데이 및 청사진을 공유할 수 있습니다.

맞춤 레이스 데이 또는 청사진 공유 방법

1. 메인 메뉴에서 공유를 선택하면 친구 목록이 나타납니다.
2. 공유하고 싶은 친구를 선택하고 공유를 선택한 후 레이스 데이 공유나 청사진 공유를 선택합니다. 일부 화면에서는 를 누르면 친구 목록이 나타납니다.
3. 공유하려면 레이스 데이나 청사진을 선택하고 를 누르면 그 친구와 공유하게 됩니다.

참고: 청사진을 새로 공유하면 해당 청사진의 공유 버전이 생성됩니다. 이 청사진은 잠금 설정되고 랭킹 적용 청사진으로 지정됩니다. 해당 청사진과 관련한 통계를 기록하려면 반드시 이 공유 버전을 차량에 적용해야 합니다.

맞춤 레이스 데이 또는 청사진 공유 허용 방법

1. 메인 메뉴에서 공유를 선택하면 친구 목록이 나타나면 '우편함 공유'로 설정합니다.
2. 공유를 허용할 맞춤 레이스 데이 또는 청사진을 선택하면 다운로드가 가능합니다.

EA KOREA 고객 지원 안내

■ 고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■ 제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 메뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신제품으로 교환해 드립니다.

■ A/S 가능한 품목

EA Korea 고객지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 메뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

■ 참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)으로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA 고객센터로 보내 주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가합니다.

※자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.

(<http://www.ea.co.kr> ➡ 고객센터에 문의)

본 제품에 포함된 컴퓨터 소프트웨어, 아트웍, 음악 및 기타 구성 요소(종합해서 "소프트웨어"라 칭함)는 저작권이 보호 받는 자산입니다. 소프트웨어는 여러분께 라이선스가 주어졌을 뿐, '팔린' 것이 아닙니다.

이 소프트웨어는 단일 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다. (1) 소프트웨어의 어떤 부분도 복제, 배포, 대여, 임대, 서브라이센스 할 수 없으며; (2) 소프트웨어를 수정하거나, 파생물을 만들어도 안 되며; (3) 네트워크에서, 전화 상으로 또는 다른 방법을 사용해 전자적으로 전송할 수 없으며; (4) 인가되지 않은 네트워크에서 멀티플레이어 게임의 매치메이커에 사용할 수 없고; (5) 소프트웨어를 리버스 엔지니어, 디컴파일, 디스어셈블할 수 없습니다.

소프트웨어를 받을 사람이 이 모든 항목에 동의 할 때에 한하여 소프트웨어를 이관할 수 있습니다. 소프트웨어를 이관할 때는 모든 구성요소와, 문서를 이관 해야 하며, 컴퓨터에서 이 소프트웨어를 삭제해야 합니다. 소프트웨어를 이관함으로써, 귀하의 소프트웨어 라이선스는 종결됩니다.

이 매뉴얼은 저작권이 보호됩니다. 모든 권한은 유보되어 있습니다. EA의 사전 서면 동의 없이 본 매뉴얼은 어디든 복사, 복제하거나, 번역되거나, 다른 전자 매체 및 기계가 인식할 수 있는 형태로 변환할 수 없습니다.

NOTICE

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2007 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.

This game incorporates dynamic advertisement serving technology offered by Massive Inc. which enables advertising to be temporarily uploaded into the game on your PC or console, and replaced while you play online. Massive only logs information that is needed to measure presentation of, and serve advertising to the appropriate geographic region, and to the right location within the game. Logged data may include Internet Protocol Address or gamer tag, in game location, length of time an advertisement was visible, size of the advertisements, and angle of view. This information may be used to calculate the number of unique and repeat views of dynamic in game advertising. The logged information is not used to personally identify you. This ad serving technology is integrated into the game; if you do not want to use this technology, do not play the game while connected to the Internet. For more information see EA's privacy policy at privacy.ea.com or visit <http://www.massiveincorporated.com/>. 1556005

EA KOREA 고객 지원실

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 701호 EA Korea 고객지원실 (우) 135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

Web 고객센터: <www.ea.co.kr> ➡ 고객지원 ➡ 고객센터에 접속

Email: support@ea.co.kr

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: <www.ea.co.kr>

NOTE

NOTE

NOTE